

PENGEMBANGAN APLIKASI MOSAIK BANGSA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KEBERAGAMAN SUKU BANGSA KELAS IV

Siti Nur Hayati Meidi¹, Kusman Rukmana², Sidqia Nurfadilah³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

¹sitinurhayatimeidi21@upi.edu, ²kusmanrukmana@upi.edu,

³sidqianurfadilah@upi.edu.

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students on the subject of ethnic diversity and the less than optimal use of technology-based learning media in PPKn learning in elementary schools. This study aims to develop an Android-based MOSAIK BANGSA application and determine the feasibility and effectiveness of its use in improving the learning outcomes of fourth-grade students. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were 28 fourth-grade students of SDN Citimun 1. The instruments used included validation sheets from material experts and media experts, learning outcome tests in the form of pretests and posttests, student response questionnaires, and student activity observation sheets. The results showed that the MOSAIK BANGSA application was declared very feasible to use with a percentage of validation from material experts of 87.5%. The results of the application implementation showed an increase in student learning outcomes, namely the average pretest score of 52.00 increased to 80.33 in the posttest with an N-gain value of 0.6013 which is included in the moderate category. Furthermore, student response to the application's use reached 90.6%, and student activity during learning reached 92.5%, categorized as very good. Based on these results, it can be concluded that the MOSAIK BANGSA application is effective as an interactive and innovative learning medium to improve student learning outcomes in the subject of ethnic diversity in grade IV elementary schools.

Keywords: *Learning Media, Android Applications, Ethnic Diversity, Learning Outcomes, PPKn*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada materi keberagaman suku bangsa serta kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi MOSAIK BANGSA berbasis Android serta mengetahui kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas IV SDN Citimun 1. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, tes hasil belajar berupa pretest dan posttest, angket respons siswa, serta lembar observasi aktivitas

siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi MOSAIK BANGSA dinyatakan sangat layak digunakan dengan persentase validasi ahli materi sebesar 87,5%. Hasil implementasi aplikasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, yaitu nilai rata-rata pretest sebesar 52,00 meningkat menjadi 80,33 pada posttest dengan nilai N-gain sebesar 0,6013 yang termasuk kategori sedang. Selain itu, respons siswa terhadap penggunaan aplikasi memperoleh persentase sebesar 90,6% dan aktivitas siswa selama pembelajaran mencapai 92,5% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi MOSAIK BANGSA efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman suku bangsa kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Android, Keragaman Etnis, Hasil Pembelajaran, PPKn

A. Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar, khususnya pada materi keberagaman suku bangsa kelas IV, memiliki peran penting dalam menanamkan nilai toleransi, persatuan, dan sikap saling menghargai perbedaan. Namun, berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SDN Citimun 1, proses pembelajaran masih cenderung didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru dan belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal. Materi keberagaman suku bangsa yang bersifat konseptual sering kali disampaikan secara verbal tanpa dukungan visual dan interaksi yang memadai, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses

pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi serta hasil belajar yang belum mencapai kriteria optimal.

Permasalahan tersebut diperkuat oleh temuan Susanti (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran PPKn di sekolah dasar masih cenderung menggunakan pendekatan tradisional sehingga partisipasi siswa relatif rendah. Selain itu, Khasanah, dkk. (2024) mengungkapkan bahwa minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif dalam PPKn menyebabkan siswa kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak, termasuk keberagaman sosial dan budaya. Temuan ini sejalan dengan Silmi & Setiyawan (2024) yang menegaskan bahwa pembelajaran PPKn yang masih bersifat konvensional

berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran materi keberagaman suku bangsa terletak pada kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif, visual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami siswa. Perkembangan teknologi informasi, khususnya perangkat berbasis Android, memberikan peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif. Media berbasis Android memungkinkan penyajian materi melalui teks, gambar, video, serta latihan soal interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Widiastika, dkk. (2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar melalui dukungan visual dan interaksi yang lebih variatif. Hal ini juga didukung

oleh penelitian Ruswan, dkk. (2024) yang menemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android dalam konteks Kurikulum Merdeka di sekolah dasar membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara visual dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan nyata akan media pembelajaran digital yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan perkembangan teknologi saat ini. Pengembangan aplikasi MOSAIK BANGSA menjadi penting karena tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman suku bangsa yang memiliki nilai strategis dalam pembentukan karakter kebangsaan. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis Android yang masih relatif terbatas, khususnya pada materi keberagaman suku bangsa kelas IV sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian tentang aplikasi MOSAIK BANGSA menjadi

penting untuk menjawab kebutuhan inovasi pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis android serta menguji kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah aplikasi MOSAIK BANGSA pada materi keberagaman suku bangsa untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada tahap analysis dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran yang meliputi analisis kurikulum, materi, karakteristik siswa, serta kondisi pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Tahap design meliputi perancangan tujuan pembelajaran, penyusunan materi keberagaman suku bangsa, serta perancangan

tampilan dan alur aplikasi. Tahap development dilakukan dengan mengembangkan aplikasi MOSAIK BANGSA menggunakan Smart Apps Creator (SAC), serta melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi dan tampilan aplikasi. Tahap implementation dilakukan dengan menerapkan aplikasi MOSAIK BANGSA dalam pembelajaran PPKn kelas IV. Selanjutnya, tahap evaluation dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas aplikasi berdasarkan hasil validasi, tes hasil belajar, respons siswa, dan observasi aktivitas siswa.

Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas IV SDN Citimun 1. Untuk menguji efektivitas aplikasi yang dikembangkan, penelitian ini menggunakan desain One Group Pretest–Posttest. Siswa diberikan tes awal (pretest) sebelum penggunaan aplikasi MOSAIK BANGSA dan tes akhir (posttest) setelah pembelajaran menggunakan aplikasi. Instrumen tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa pada materi keberagaman suku bangsa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, tes tertulis

berupa pretest dan posttest, angket respons siswa, serta lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Data hasil tes dianalisis menggunakan perhitungan N-gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan aplikasi MOSAIK BANGSA. Data hasil validasi, angket, dan observasi dianalisis secara deskriptif untuk menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Model ADDIE digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi MOSAIK BANGSA pada materi keberagaman suku bangsa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian dan pembahasan pada bagian ini disajikan berdasarkan tahapan pengembangan tersebut, yang mencakup kelayakan aplikasi hasil validasi ahli, hasil implementasi aplikasi dalam pembelajaran, serta

peningkatan hasil belajar siswa dan respons siswa terhadap penggunaan aplikasi MOSAIK BANGSA.

Pada tahap analysis, dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran yang meliputi analisis kurikulum, materi, dan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi keberagaman suku bangsa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peran penting dalam menanamkan nilai toleransi dan sikap menghargai perbedaan. Namun, proses pembelajaran yang berlangsung masih cenderung menggunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan temuan Rodiyah, dkk. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran PPKn di sekolah dasar seringkali masih bergantung pada pendekatan tradisional dan minim penggunaan media inovatif, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran relatif rendah dan pemahaman materi belum maksimal. Hal ini juga sejalan dengan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran digital oleh Widiya, dkk.

(2025) yang menunjukkan bahwa kebutuhan akan media pembelajaran digital yang sesuai kurikulum, kontekstual, dan mudah diakses sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas interaksi siswa dengan materi pembelajaran. Dengan kata lain, kondisi tersebut mempertegas perlunya pengembangan media pembelajaran digital yang dapat mengaktifkan siswa dan mempermudah pemahaman konsep keberagaman suku bangsa dalam pembelajaran PPKn.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif. Media pembelajaran berbasis Android memungkinkan penyajian materi secara visual, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Hal ini selaras dengan temuan Widiastika, dkk. (2021) yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis Android dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa karena dukungan visual dan interaksi yang beragam dalam materi pembelajaran di sekolah dasar.

Dengan kata lain, penggunaan media berbasis Android sangat relevan dalam mendukung pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Paridatul, dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android dapat diakses secara fleksibel oleh siswa dan membantu mereka memahami materi pembelajaran secara lebih menyenangkan dan praktis. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android diharapkan mampu membantu siswa memahami materi keberagaman suku bangsa secara lebih efektif dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Pada tahap design, dilakukan perancangan pembuatan aplikasi MOSAIK BANGSA sebagai media pembelajaran berbasis android menggunakan perangkat lunak Smart Apps Creator (SAC). Tahap ini bertujuan untuk merancang struktur aplikasi, tampilan antarmuka, serta alur navigasi yang akan digunakan pada tahap pengembangan. Perancangan dilakukan agar aplikasi yang dihasilkan mudah digunakan dan

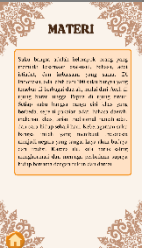
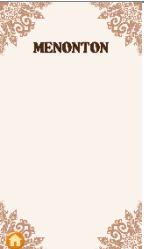
sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Desain aplikasi MOSAIK BANGSA meliputi perancangan halaman awal yang menampilkan judul aplikasi dan tombol masuk, menu utama yang berisi pilihan menu materi, menu evaluasi, dan menu profil, serta halaman pendukung lainnya. Tampilan aplikasi dirancang menggunakan kombinasi warna cerah, ikon sederhana, dan gambar pendukung yang relevan dengan materi keberagaman suku bangsa. Selain itu, navigasi aplikasi dibuat sederhana dengan tombol dan ikon yang jelas sehingga siswa dapat mengoperasikan aplikasi secara mandiri tanpa mengalami kesulitan.

Tabel 1. Desain Pembuatan Aplikasi MOSAIK BANGSA

No	Bagian Aplikasi	Keterangan
1		Menampilkan judul dan identitas aplikasi
2		Berisi menu petunjuk, materi, video, dan latihan soal

Menu Utama

3		Menyajikan materi keberagaman suku bangsa disertai ilustrasi
4		Menampilkan video pembelajaran pendukung materi
5		Digunakan sebagai sarana evaluasi pemahaman siswa

Halaman Latihan Soal

Tahap design ini menjadi acuan dalam proses pengembangan aplikasi MOSAIK BANGSA pada tahap berikutnya agar aplikasi yang dihasilkan sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan.

Pada tahap development, aplikasi MOSAIK BANGSA dikembangkan menggunakan perangkat lunak Smart Apps Creator (SAC) berdasarkan desain yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Aplikasi ini memuat materi keberagaman suku bangsa yang disajikan melalui teks, gambar, dan latihan soal interaktif. Aplikasi yang

telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan sebelum diujicobakan kepada siswa.

Hasil validasi ahli materi dan ahli media disajikan pada Tabel 5. Berdasarkan tabel tersebut, validasi ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam aplikasi telah sesuai dengan kompetensi dasar, menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, serta disajikan secara sistematis. Sementara itu, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa tampilan aplikasi, navigasi, dan aspek teknis telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran berbasis Android yang layak digunakan. Hal ini selaras dengan penelitian Mahmuzah, dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Android dinyatakan layak digunakan apabila telah memenuhi aspek kesesuaian materi, kejelasan bahasa, kualitas tampilan visual, serta kemudahan navigasi berdasarkan hasil validasi para ahli. Dengan demikian, aplikasi MOSAIK BANGSA dapat dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran

dengan melakukan perbaikan kecil sesuai saran dari para validator.

Tabel 2. Hasil Validasi Aplikasi MOSAIK BANGSA

Validator	Aspek yang Dinilai	Persentase	Kategori
Ahli Materi	Kesesuaian materi, bahasa, penyajian	87,5%	Sangat Layak
Ahli Media	Tampilan, navigasi, teknis aplikasi	Sangat Layak	Sangat Layak

Setelah dinyatakan layak, aplikasi MOSAIK BANGSA diujicobakan dalam pembelajaran PPKn kelas IV. Untuk mengetahui efektivitas aplikasi, siswa diberikan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Hasil tes belajar siswa disajikan pada Tabel 6. Berdasarkan tabel tersebut, terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 52,00 pada pretest menjadi 80,33 pada posttest. Peningkatan hasil belajar tersebut diperkuat dengan hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,6013 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini sejalan dengan temuan Iskandar, dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa sekolah dasar belajar secara lebih efektif sehingga hasil belajarnya meningkat setelah implementasi media tersebut. Selain itu, temuan ini juga selaras dengan Raudah, dkk.

(2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, memperkuat keterlibatan siswa dalam belajar, dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, aplikasi MOSAIK BANGSA terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa PPKn kelas IV meskipun peningkatannya tergolong pada kategori sedang.

Tabel 3. Hasil Pretest, Posttest, dan N-gain Siswa

Jumlah Siswa	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-gain	Kategori
28 siswa	52,00	80,33	0,6013	Sedang

Selain hasil tes, data pendukung diperoleh melalui angket respons siswa dan observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Hasil angket respons dan observasi aktivitas siswa disajikan pada Tabel 7. Berdasarkan tabel tersebut, respons siswa terhadap penggunaan aplikasi MOSAIK BANGSA memperoleh persentase sebesar 90,6% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa merasa tertarik, terbantu, dan nyaman menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian Hidayat, dkk. (2024) yang

menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran mampu menumbuhkan respons positif siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Sementara itu, hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat baik, yang menandakan bahwa siswa terlibat aktif dan antusias selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan Akmal, dkk. (2025) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran digital interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, data angket respons dan observasi aktivitas siswa memperkuat bahwa aplikasi MOSAIK BANGSA mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tabel 4. Hasil Angket Respons dan Observasi Siswa

Aspek	Persentase	Kategori
Respons Siswa	90,6%	Sangat Baik
Aktivitas Siswa	92,5%	Sangat Baik

Berdasarkan penjelasan hasil pada setiap tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi MOSAIK BANGSA yang dikembangkan pada

tahap development telah memenuhi kriteria kelayakan dan efektivitas sebagai media pembelajaran PPKn pada materi keberagaman suku bangsa di kelas IV sekolah dasar.

Tahap evaluation merupakan tahap akhir dalam proses pengembangan aplikasi MOSAIK BANGSA yang bertujuan untuk menilai pelaksanaan implementasi serta mengidentifikasi kendala yang muncul selama pembelajaran. Berdasarkan hasil implementasi pada pembelajaran PPKn materi keberagaman suku bangsa kelas IV, kendala utama yang ditemukan adalah keterbatasan jumlah perangkat telepon pintar (HP) yang dimiliki siswa. Tidak semua siswa memiliki HP pribadi yang dapat digunakan untuk mengakses aplikasi secara mandiri, sehingga penggunaan aplikasi harus dilakukan secara bergantian atau berkelompok. Hal ini selaras dengan temuan Irmawati & Kaltsum (2022) yang menyatakan bahwa keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran daring, khususnya ketersediaan perangkat digital seperti HP atau komputer serta dukungan kuota internet, merupakan hambatan signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi di

sekolah dasar. Akibatnya, waktu pembelajaran menjadi kurang efektif dan siswa belum dapat memanfaatkan seluruh fitur aplikasi secara optimal sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Meskipun guru telah melakukan penyesuaian melalui pendampingan dan pengaturan penggunaan aplikasi secara berkelompok, keterbatasan perangkat tetap menjadi faktor penghambat dalam implementasi. Dengan demikian, keberhasilan penerapan aplikasi MOSAIK BANGSA sangat dipengaruhi oleh ketersediaan sarana pendukung, khususnya perangkat HP yang memadai, agar pemanfaatan aplikasi dapat berjalan lebih optimal.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi MOSAIK BANGSA memiliki potensi yang baik sebagai media pembelajaran PPKn pada materi keberagaman suku bangsa kelas IV sekolah dasar. Aplikasi ini mampu mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, meskipun implementasinya masih terkendala oleh keterbatasan kepemilikan perangkat HP pada siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa

keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis Android sangat dipengaruhi oleh ketersediaan sarana pendukung yang memadai. Oleh karena itu, diperlukan dukungan fasilitas yang lebih optimal agar pemanfaatan aplikasi dapat berjalan secara lebih efektif dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi MOSAIK BANGSA sebagai media pembelajaran berbasis Android pada materi keberagaman suku bangsa kelas IV sekolah dasar dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak. Implementasi aplikasi dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, yaitu nilai rata-rata pretest sebesar 52,00 meningkat menjadi 80,33 pada posttest dengan nilai N-gain sebesar 0,6013 yang termasuk kategori sedang. Selain itu, respons siswa terhadap penggunaan aplikasi memperoleh persentase sebesar 90,6% dan aktivitas siswa

selama pembelajaran mencapai 92,5%, keduanya berada pada kategori sangat baik.

Meskipun aplikasi MOSAIK BANGSA terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, masih terdapat kendala dalam pelaksanaannya, yaitu keterbatasan jumlah perangkat telepon pintar yang dimiliki siswa. Oleh karena itu, disarankan agar pihak sekolah dapat menyediakan sarana pendukung yang lebih memadai, guru dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis Android, serta penelitian selanjutnya dapat mengembangkan aplikasi dengan fitur yang lebih beragam dan melibatkan subjek penelitian yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih optimal dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, L. Y., Anjelina, R., Alwi, N. A., & Kharisma, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. 2024.
- Aprilia, T., Adrias, & Zulkarnaini, A. P. (2025). Peran Pendidikan Pancasila dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar.

- Jurnal Pendidikan Tambusai, 9(1), 3656–3663.
- Firmansyah, Y., Suherman, A., Suherman, & Sholih. (2024). Nilai Toleransi Persatuan dan Keberagaman dalam Pendidikan. *Journal of Education Research*, 5(2), 2057–2065.
- Hidayat, N., Widodo, W., & Suryanti. (2024). Analisis Respon Siswa dan Guru Sekolah Dasar Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Sistem Tata Surya. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 331–345.
- Irmawati, I., & Kaltsum, H. U. (2022). Sarana dan Prasarana Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3918–3930.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas Media Interaktif Terhadap Hail Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(3), 557–566.
- Khasanah, U., Putri, R. A., Relegia, S. M., & Tarsidi, D. Z. (2024). Menelistik Tantangan Perubahan Kurikulum Dalam Pengembangan Media Pembelajaran PPKN di Era Digital. *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN*, 9(9), 1–14. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Mahmuzah, R., Zahara, Y., Ningtiyas, F. A., Sinaga, N. A., Saragih, N. J., & Aufa, Z. Y. (2024). Analisis Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terintegrasi Smart Apps Creator Bermuatan Literasi Numerasi. *Jurnal Serambi Ilmu Journal of Scientific Information and Educational Creativity*, 25(2), 322–343. <https://doi.org/10.32672/jsi.v25i2.2244>
- Paridatul, S. N. P., Aliyyah, R. R., & Firmansyah, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Sembia Sosis Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Vol.*, 6(1), 69–87. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4024>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada

- Siswa Sekolah Dasar. *MARAS*, 2(4), 2092–2097.
- Rodiyah, A. S., Fijriyah, I., & Adinanda, A. (2025). Analisis Kebutuhan Media Digital Berbasis Kearifan Loka Bangkalan Dalam Pembelajaran Warisan Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Demangan I. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 1–11.
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Najayanti, Husna, M., Nurhikmah, I., Irsalina, S., Azahra, R., & Faqih, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 97–105.
- Safitri, A. O., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Pribadi yang Berkarakter pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5328–5335.
- Silmi, N. R., & Setiawan, H. (2024). Pengaruh Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran PPKn Sebagai Optimalisasi Pembentukan Karakter Siswa Sekolah. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 78–84.
- Susanti, A. (2024). Kendala Pelaksanaan Pembelajaran PKN Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 11(02), 248–259.
- Widiastika, M. A., Hendrapipta, N., & Syachruraji, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–63.
- Widiya, Juliyanti, A., Hendrik, M., & Martahayu, V. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Digital Bermuatan Budaya Bangka Belitung Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 236–243.